

GANHE DINHEIRO
DESENHANDO MANGÁ

A RELAÇÃO ENTRE
MANGÁS E VIDEOGAMES

YOUTUBERS
DA ARTE

ORIGENS DO
MANGÁ NO JAPÃO

A SUA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

Neo TOKYO

119

VIDA DE

DESENHISTA

O QUE VOCÊ PRECISA SABER PARA SER UM MANGAKÁ

SHONEN
JUMP
1967 50 ANOS 2017
VEJA COMO PARTICIPAR
DO CONCURSO!

ANIMES
E GAMES

EDITORIAL
escala

PREÇO: 19,90
9 199000121226

ENTREVISTA COM
THIAGO SPYKED
EDITOR E YOUTUBER

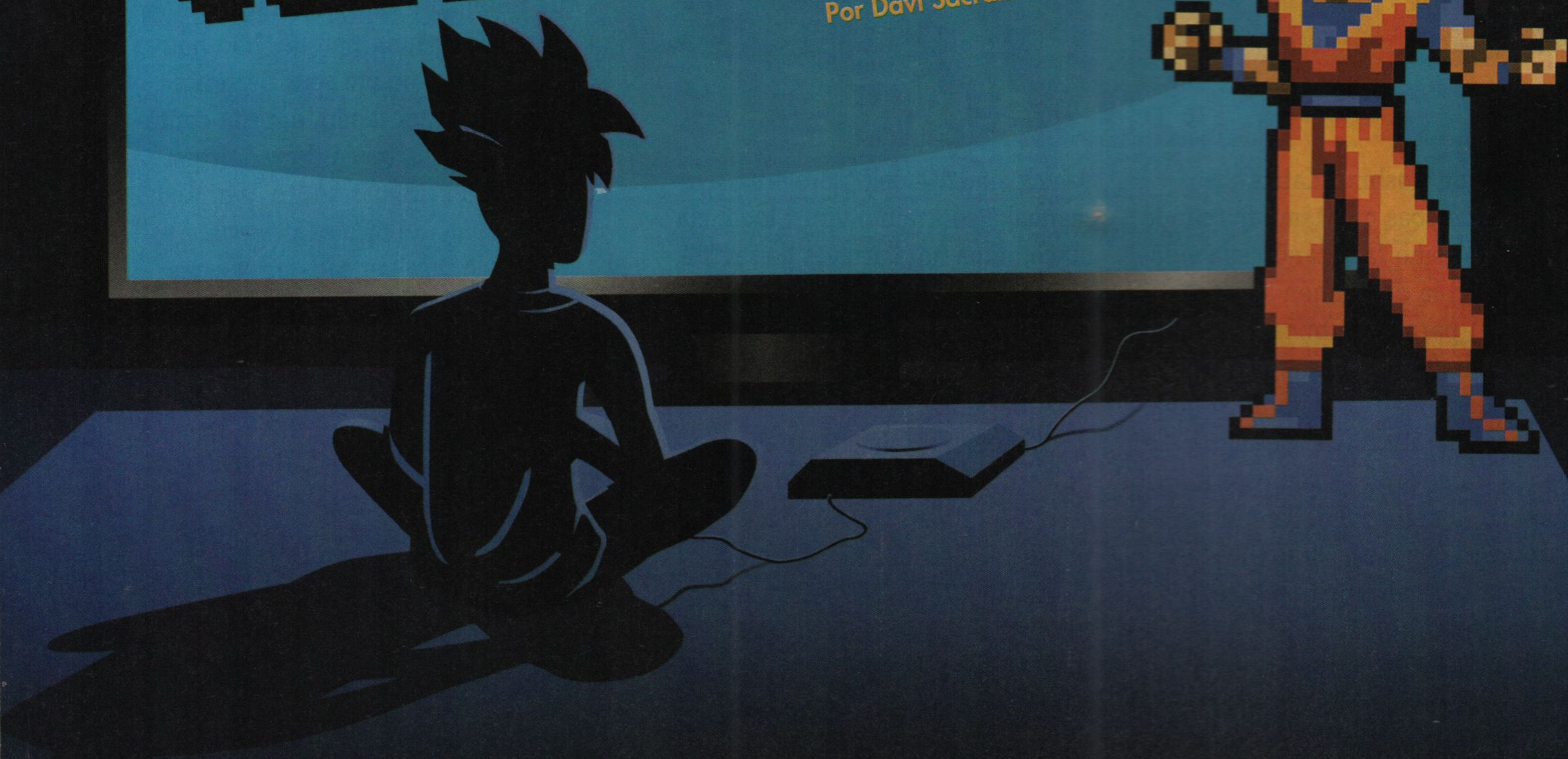
MINAMI KEIZI
PRECURSOR DO
MANGÁ NACIONAL

CONHEÇA
7 PROGRAMAS
DE DESENHO GRÁTIS!

AS EDITORAS
E ARTISTAS
DE MANGÁ

MANGÁS E VIDEOGAMES

Por Davi Sacramento*



Olá, queridos otakus e otomes, gamers e... gamers. Hoje, fidedigno à esta saudação, falaremos sobre mangás e videogames.

Não vamos nos aprofundar tanto em questões históricas quanto ao surgimento de ambos, mas, sim, no impacto artístico que eles tiveram e continuam tendo.

Tratando-se da cultura japonesa, sabemos que seus jogos são feitos para o próprio público nipônico. Como um gamer que teve muitos jogos baseados em animes na época do Ps1, Ps2, e alguns consoles antigos da Nintendo, posso dizer que era bem complicado, pois não tinham tradução. Lembrando que a internet não era nem um esboço do que é hoje, portanto, só tínhamos o alicerce de revistas da época, detonados e afins. Como nota pessoal, até que era um desafio divertido.

JOGOS ORIENTAIS OU OCIDENTAIS?

Sobre as restrições culturais, hoje não é diferente. Salvo para alguns massivos online (MMORPGS), os RPG's clássicos de console que seguem o estilo MOE (personagens jovens, andróginos e de olhos grandes) raramente saem do Japão. Já os jogos ocidentais, com seu fito de alcance global, apostam mais na jogabilidade universal de shooters, sci-fi, esportes e afins, sobressaindo-se aos anteriores, na



maioria das vezes. Por isso sempre chegamos nessa dualidade. Jogos ocidentais ou jogos orientais? Sendo objetivo, essa segregação não é benéfica. Prefiro classificá-los apenas em suas duas polaridades: jogos bons e jogos ruins. Já tive experiências maravilhosas e horríveis com ambos. Mas tratar o jogo como um lixo apenas por não gostar da temática ou estilo é exatamente o que fomenta essa oposição e mantém muitos bons jogos restritos somente ao público oriental.

OS MANGÁS

Mas não é sobre polêmicas que viemos falar. Vamos falar sobre mangá. Seu crescimento tem sido substancial. Graças à própria evolução da internet nas últimas décadas, o acesso à este material se tornou muito mais tangível, aumentando o público otaku não só no país, mas no Ocidente. Então, o acesso à estes materiais (aqui, principalmente por conta

da distribuição ilegal) esculptou e promoveu uma importante inclusão cultural, ainda que pequena para o público geral, estatisticamente falando. PS.: Não sou a favor da pirataria.

Dito isso, podemos entrar numa área importante dessa matéria. O desenho.

Imagino que muitos dos leitores da revista têm o sonho de ser desenhista. Como tal, sonham também com histórias publicadas, trabalhos para grandes empresas, como SQUARE ENIX, CAPCOM, MARVEL, DC, dentre outras. Como sempre foi um tema livre e debilmente abordado pelas escolas de nosso país, todos têm uma visão muito defasada a respeito da arte do desenho, rotulando-a como hobby ou "brincadeira de criança". Então, trabalhar com desenho no Brasil é simplesmente lutar contra um câncer social impregnado na cultura de nosso povo, diariamente.

Mas vamos evitar questões político-sociais. Com a presença desses

nomes de peso no cenário animado, estes jogos japoneses foram se alastrando e chegando ao Ocidente. No começo, sem tradução. Pra jogar tinha de ser hardcore.

LEAGUE OF LEGENDS

E finalmente, unindo os dois assuntos, com a profissionalização dos E-Sports, os games não são mais tratados como brincadeira. E, bem como o cinema, promovem e abordam muitas vertentes da arte, com seus concept arts, ilustrações, design, músicas, 3D etc. Dito isso, utilizarei deste que tem sido o carro-chefe dos grandes jogos da atualidade. O League of Legends. Por quê?

Eu, não só como player, mas como profissional do desenho, aprecio muito as ilustrações dos personagens e todo o belíssimo conteúdo visual do jogo. Ultimamente, por seu crescimento e importância no cenário gamer, o LOL tem promovido muitos conteúdos artísticos derivados de seu próprio roteiro. Por exemplo, histórias em quadrinhos para o lançamento de novos personagens, vídeos que mostram o dia a dia da rotina dos criadores e ilustradores, e o meu favorito, que é criar um espaço para o público enviar suas próprias artes, ou seja, milhares de pessoas produzindo quadrinhos, mangás e ilustrações com o conteúdo do jogo.

É um dos maiores e mais belos exemplos de influência artística que os mangás/desenhos possuem em videogames.

E agora, abordando o assunto ao pé da letra e de uma forma mais casual, falaremos sobre jogos que foram baseados em anime/mangá. Como sabemos, por existirem muitos nesse estilo que são considerados um total fracasso, quando temos um bom, ele reina. E é sempre lembrado. Mas a recíproca é real. Os ruins também não são esquecidos. Menos ainda, perdoados.

BONS EXEMPLOS DE BONS JOGOS



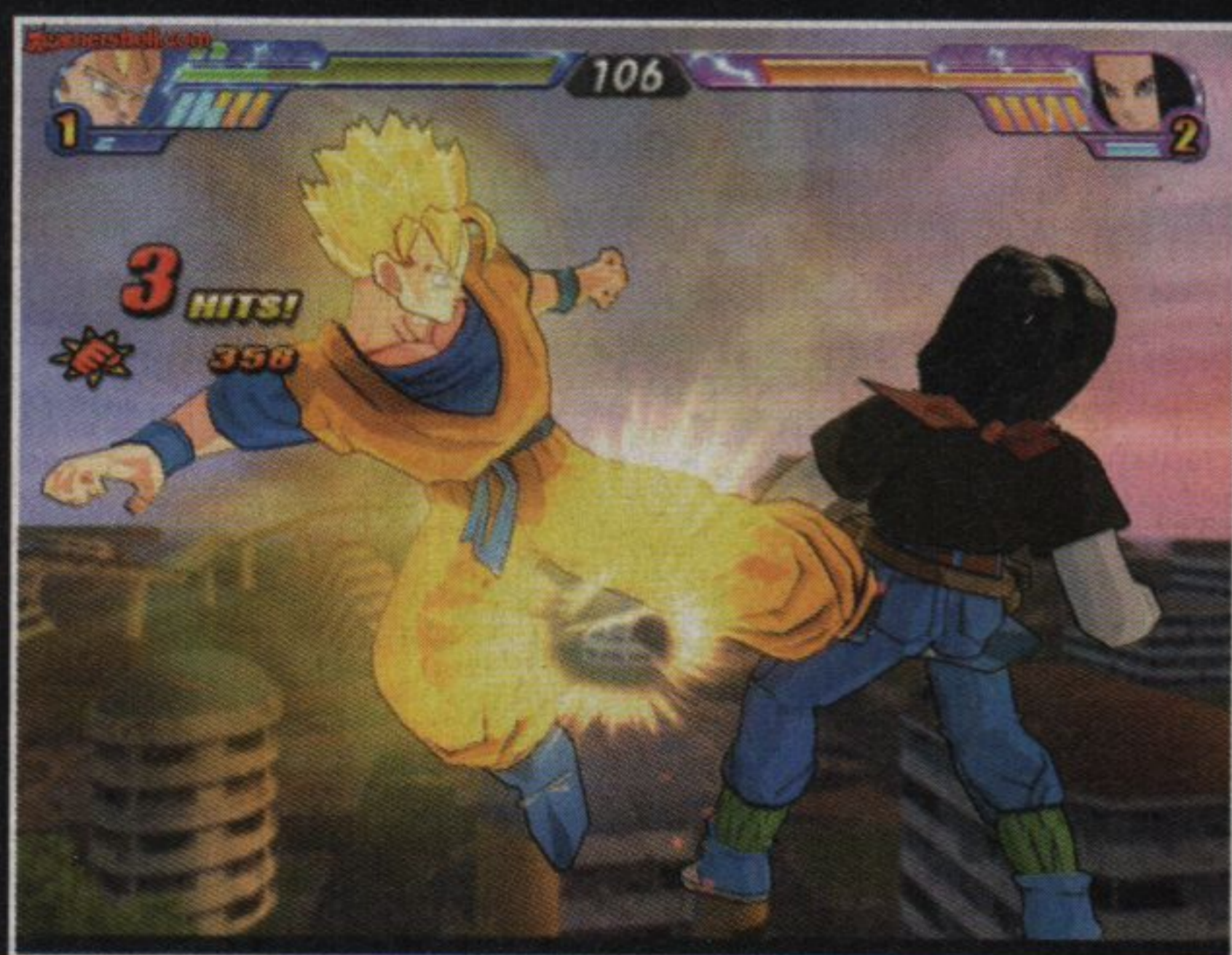
SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS: SCRAMBLED VALKYRIE: SNES

Lançado em 1993, foi um jogo "shoot 'em up" muito parecido com outros jogos da época, que são hoje popularmente apelidados de "joguinhos de nave". Você tem a opção de escolher entre os três personagens já conhecidos do anime e cada um deles pilota sua própria "Valkyrie" (mechas que são usados em combate na série Macross. Noutras palavras, a nave).



NARUTO ULTIMATE NINJA 4 E 5, DE PS2

Foram jogados durante muitos anos nos campeonatos dos grandes eventos de anime. Ainda são até hoje, em alguns eventos específicos. A franquia é lembrada por seus belos gráficos e um sistema de combos extremamente variado, além de uma enorme gama de especiais (oujis) e muitos personagens da série.



DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3: PS2

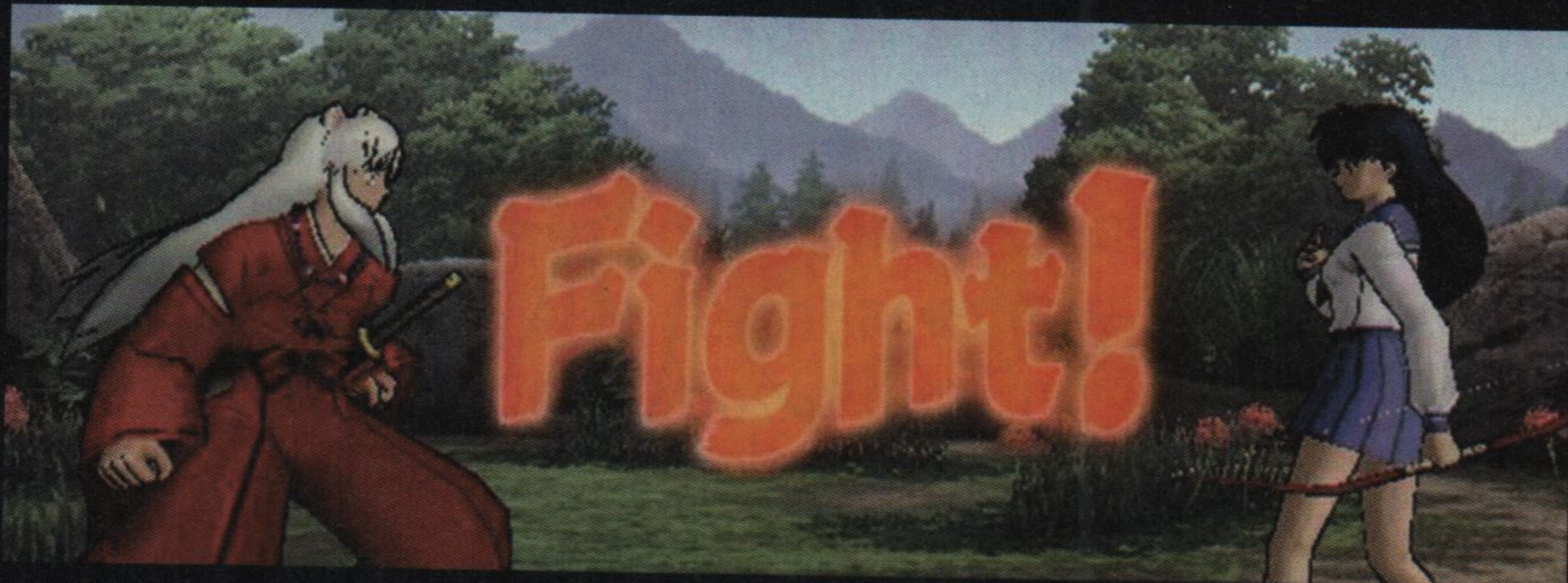
Só por ter o título de um dos maiores animes da história, já carregava uma responsabilidade imensa. Depois, simplificaram o sistema de combate, se comparado com seus antecessores. Mas deu certo. Muito certo. 161 personagens jogáveis, dezenas de estágios, não é à toa que é aclamado como o melhor jogo da franquia até os dias de hoje.



HACK G.U. TRILOGIA: PS2

Particularmente, foi uma das melhores franquias que tive o prazer de jogar. Os três jogos foram incríveis, cheios de elementos de MMORPG, além de uma história fascinante e personagens muito carismáticos. Por ser RPG, acaba caindo naquela dança dos "jogos não populares", mas merece ser lembrado. Vai ganhar uma continuação direta agora, para PS4 e PC, chamado Last Recode, pela Bandai Namco. Sem contar que toda a franquia dot//Hack foi o que deu luz ao famoso Sword Art Online (SAO).

AGORA, AQUELES JOGOS QUE COM CERTEZA APAGARIAM DA HISTÓRIA, SE PUDESSEM



INUYASHA FEUDAL COMBAT: PS2

O desenvolvimento do jogo foi um desastre. Inuyasha tem um histórico complicado com suas versões em videogame.



DRAGON BALL EVOLUTION: PSP

Sim, além do fiasco que foi o filme, fizeram um jogo de luta inspirado nele. Precisa nem dizer mais nada, né?



SAMURAI X: ISHIN GEKITOUHEN: PS1

Outro jogo de luta muito simples, com pouquíssimos personagens jogáveis. Apesar dos efeitos gráficos bons para a época do PS1, o jogo não convenceu.



HUNTER X HUNTER : MINNA TOMODACHI DAISAKUSEN: GBA

Foi um jogo de Gameboy Advance. Infelizmente, não honrou a fascinante obra de Yoshihiro Togashi. Sua adaptação foi bem esquisita, com várias missões e diálogos sem sentido, além do visual bem abaixo da média.



Vale lembrar também que muitos jogos fizeram bem entre o gênero e ganharam suas versões em anime e mangá, como foram os casos de Devil May Cry, Dragon Quest, Zone of Enders, Xenosaga, Persona 4, Sengoku Basara, Viewtiful Joe, Ragnarok The Animation, Street Fighter 2 Victory, dentre alguns outros.

Então, mangás e videogames andam de mãos dadas há muito tempo. Esperemos que as duas áreas continuem com esse crescimento magnífico e esmaguem esses tabus Ocidente x Oriente que, conseqüentemente, abalizam o mercado.

É isso, galera. Fiquem bem e até a próxima!

**Davi Sacramento é professor de desenho da Modelo Design Escola de Arte, São Paulo
www.modelodesign.art.br*